Anexo I. Manual de Instalación.

Requisitos del sistema

Los requisitos hardware y software necesarios para la ejecución son los siguientes:

- PC con sistema operativo Ubuntu.
- Al tratarse de una aplicación JAVA es necesario tener instalada una máquina virtual JAVA, aunque en las últimas versiones de la distribución Ubuntu viene instalada por defecto. Se ha empleado el JRE 1.6.

Instalación

Al ser una aplicación JAVA, no sería necesario ningún proceso de instalación, sin embargo para simplificar la tarea al usuario, se distribuye el fichero JAR junto con la carpeta con los ficheros empleados por el programa (Imágenes, logos, sonidos ….) así como el fichero de configuración de la aplicación, dentro de una carpeta junto con un script de instalación, que lo que hará será copiar los ficheros a la carpeta de usuario y colocar en el escritorio un acceso directo a la aplicación a través de un sencillo script. A mayores también se instalará la herramienta wmctrl, encargada del redimensionado de imágenes. Para la instalación de este programa puede ser necesario introducir la contraseña de super-usuario del sistema. Por lo tanto, para realizar el proceso de instalación haz doble click sobre instalador.sh En este momento se mostrará una pantalla (Figura 67) en la que se pregunta que acción desea realizar. Aquí deberá seleccionar ejecutar.

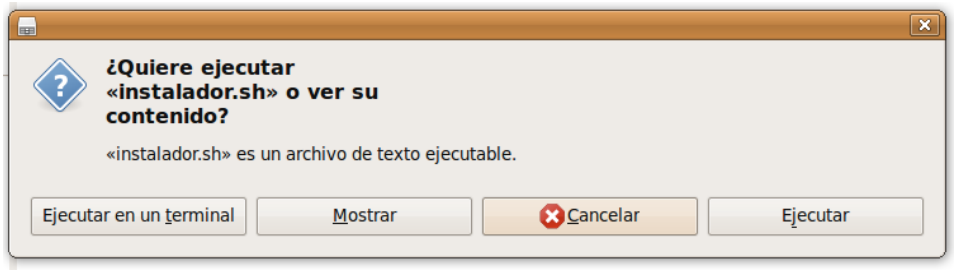

Figura 67 Pantalla de lanzamiento del instalador

Cuando termine de copiar todos los archivos procederá a la instalación de wmctrl, ante la cual abrirá una ventana de terminal en la que pedirá la contraseña de super-usuario en caso de que nunca se hubiera instalado el programa, o se esté ya autenticado como super-usuario.

Una vez finalizado el proceso de instalación estará disponible en el escritorio el acceso directo a la aplicación (Figura 68) con el nombre InTic

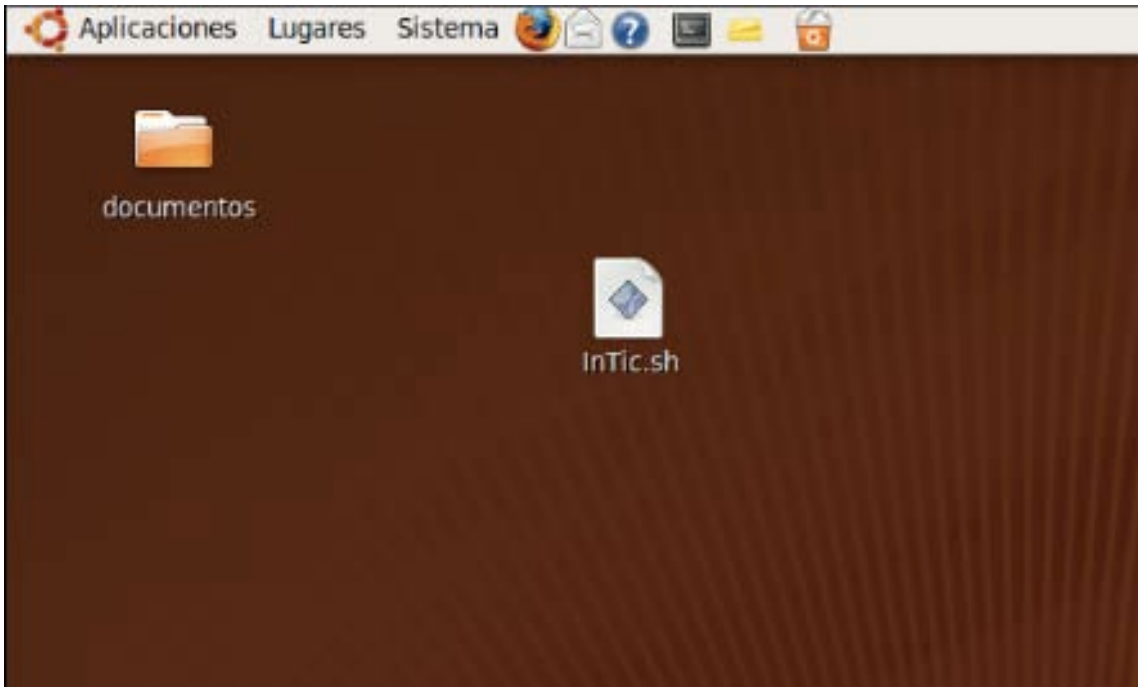

Figura 68 Detalle del escritorio con el acceso directo a la aplicación

Anexo II. Manual de Usuario.

Al hacer doble click sobre InTic.sh se muestra una ventana (Figura 69) en la que se pregunta al usuario por la acción a realizar. Se deberá seleccionar la acción **Ejecutar** para lanzar la aplicación.

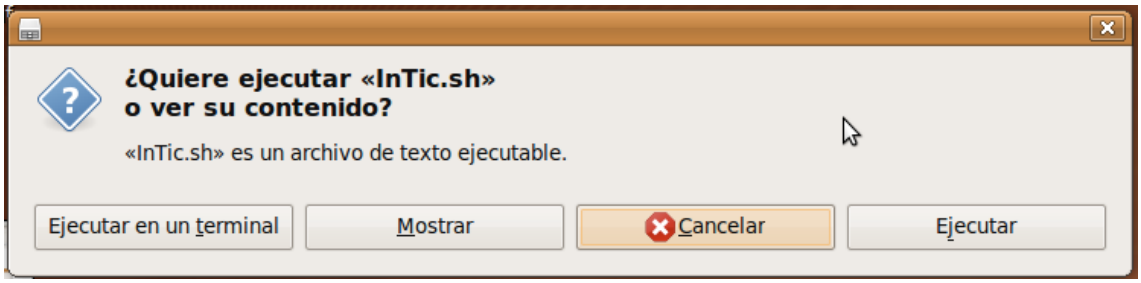

Figura 69 Ventana de lanzamiento de la aplicación

Al arrancar la aplicación, el usuario se accede a la pantalla de créditos, como indica la Figura 70, la cual podrá ser ocultada si se marca la opción puesta a tal efecto.

Aplicaciones Lugares Sistema
jue 21 de ene, 10:38
imedir
In-tic
InTIC
Acerca de In-Tic...
Fundación Orange
IMEDIR
plan avanza
In-TIC es un sistema de apoyo que tiene como objetivo facilitar a las personas con discapacidad el acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Este sistema permite la accesibilidad y usabilidad del ordenador a través de interfaces o teclados que pueden adaptarse a las características o necesidades de cada persona.
In-TIC está creado por un equipo interdisciplinar especializado en el campo de las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
Ofrece:
Un entorno de creación de interfaces y teclados dirigido a la utilización por parte del especialista/terapeuta/administrador.
Un entorno de interacción destinado al acceso y uso por parte del usuario de las diferentes aplicaciones informáticas.
In-Tic v 1.0
No mostrar esta pantalla al iniciar el In-Tic
Entrar
[InTic - Navegador de ...
[IMEDIR-CAML - Naveg...
Terminal
In-tic

Figura 70 Pantalla de créditos In-Tic

Una vez que se ha pulsado el botón entrar, o directamente si se ha marcado la casilla de no mostrar la pantalla de créditos, se mostrará al usuario, la lista de usuarios creados por el profesional de intervención (Figura 71), estando el barrido activado en caso de que el personal de intervención hubiera configurado tal opción.

Figura 71 Pantalla de selección de usuarios

Si el usuario que está utilizando la aplicación es el profesional de intervención y quiere acceder al entorno de administración, tendrá que seleccionar al usuario Admin, y escribir la contraseña en el campo de texto de la ventana que se le abrirá (Figura 72).

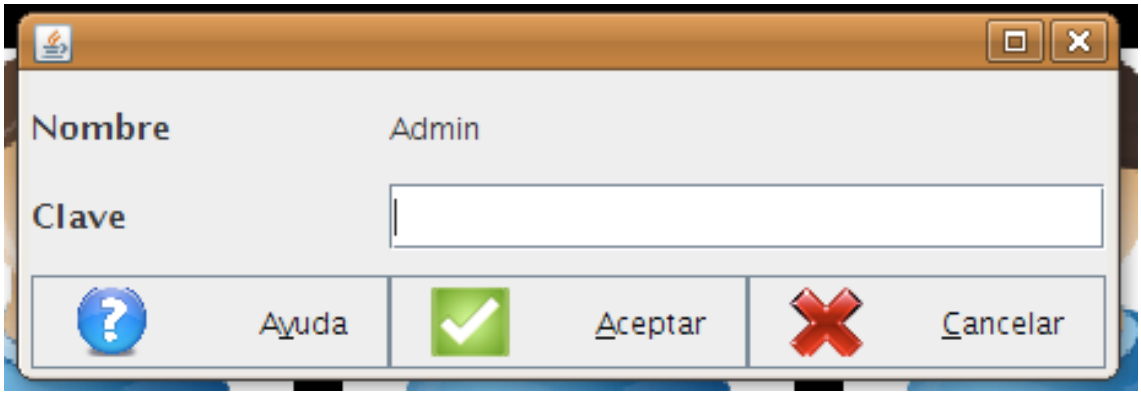

Figura 72 Panel de introducción de contraseña

Una vez que introduzca la contraseña correcta, se le mostrará el panel de administración de In-Tic (Figura 73).

Figura 73 Panel de administración de In-Tic

Se puede observar que está dividida en cuatro partes:

- **Entorno de Creación:** Mediante el cual el Usuario - Profesional puede gestionar los usuarios y teclados virtuales.

- ***Configuración de In-Tic:*** Aquí el administrador podrá configurar ciertos parámetros generales de la aplicación.

- ***Visualización previa:*** Permite al profesional de intervención probar los teclados que acaba de crear.

- ***Salir:*** Sale del panel de administración de la aplicación y vuelve a la pantalla de selección de usuario.

Entorno de Creación

En la Figura 74 se muestra la pantalla inicial del entorno de creación. Como se puede observar, está a su vez divido en dos partes:

- Gestión de usuarios.
- Gestión de teclados virtuales.

Figura 74 Entorno de creación de usuarios y teclados

En la parte de *Gestión de usuarios* se pueden realizar las siguientes tareas:

- **Añadir**: Añade un usuario nuevo, el cual se mostrará en el entorno de usuarios.
- **Editar**: Como su nombre indica, sirve para cambiar los datos del usuario.
- **Exportar**: Exporta uno o varios usuarios junto con sus teclados.

- **Importar**: Importa un usuario y lo añade al conjunto de usuarios.

- **Eliminar**: Elimina el/los usuarios seleccionados.

- **Duplicar**: Duplica el usuario seleccionado junto con sus teclados y lo añade a la lista de usuarios con el nombre que se haya establecido.

En la Figura 75 se muestra un ejemplo de exportación de varios usuarios seleccionados.

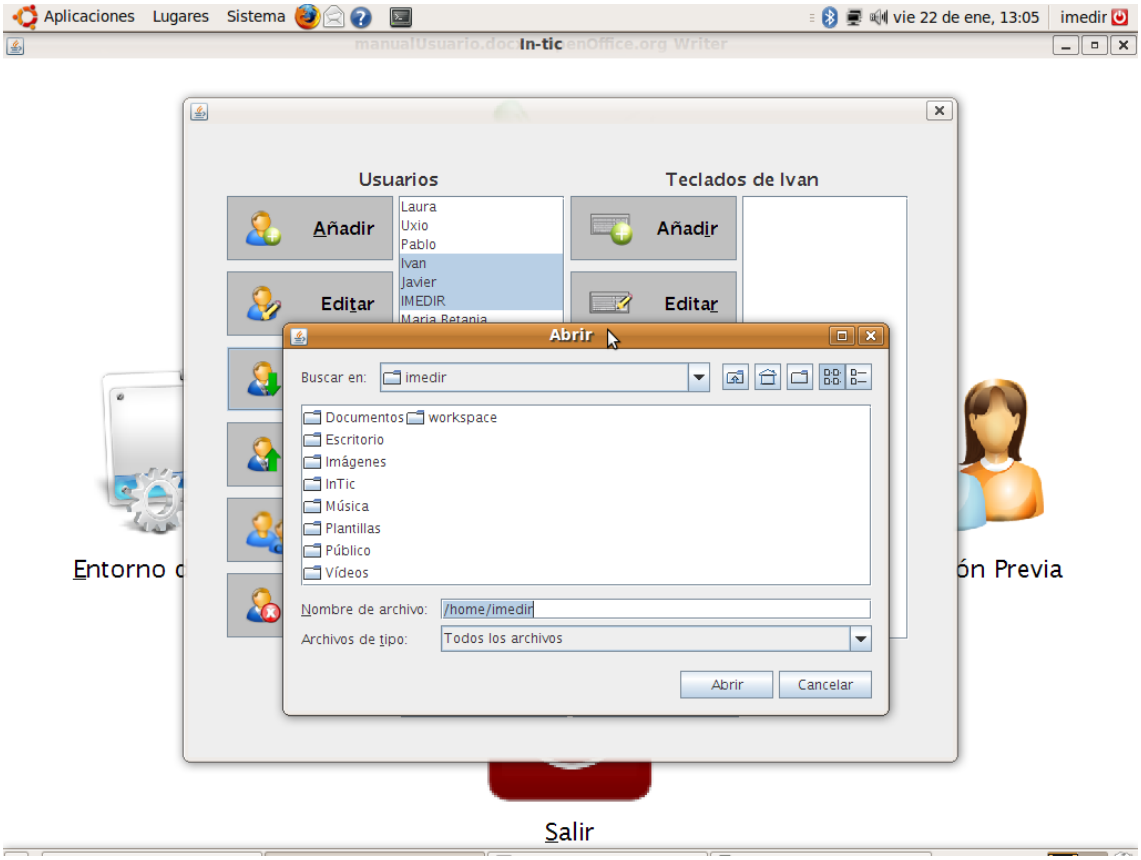

Figura 75 Exportación de varios usuarios

La parte de Gestión de teclados virtuales permite:

- **Añadir**: Añade un teclado virtual nuevo. Por defecto tendrá dos filas y dos columnas, siendo uno de los botones el encargado de salir del teclado y volver al entorno de selección de usuario.

- **Editar**: Edita un teclado virtual existente.

- **Importar/Exportar**: Abre una pantalla para gestionar la importación y exportación de los teclados virtuales.

- **Eliminar**: Elimina el/los teclados virtuales seleccionados.

- **Principal**: Establece el teclado inicial que se le mostrará al usuario cuando cargue su configuración el entorno de usuarios.

- **Duplicar:** Duplica el teclado seleccionado junto con sus teclados y lo añade a la lista de usuarios con el nombre que se haya establecido.

En la Figura 76 se muestra un ejemplo en el que se edita un teclado virtual existente.

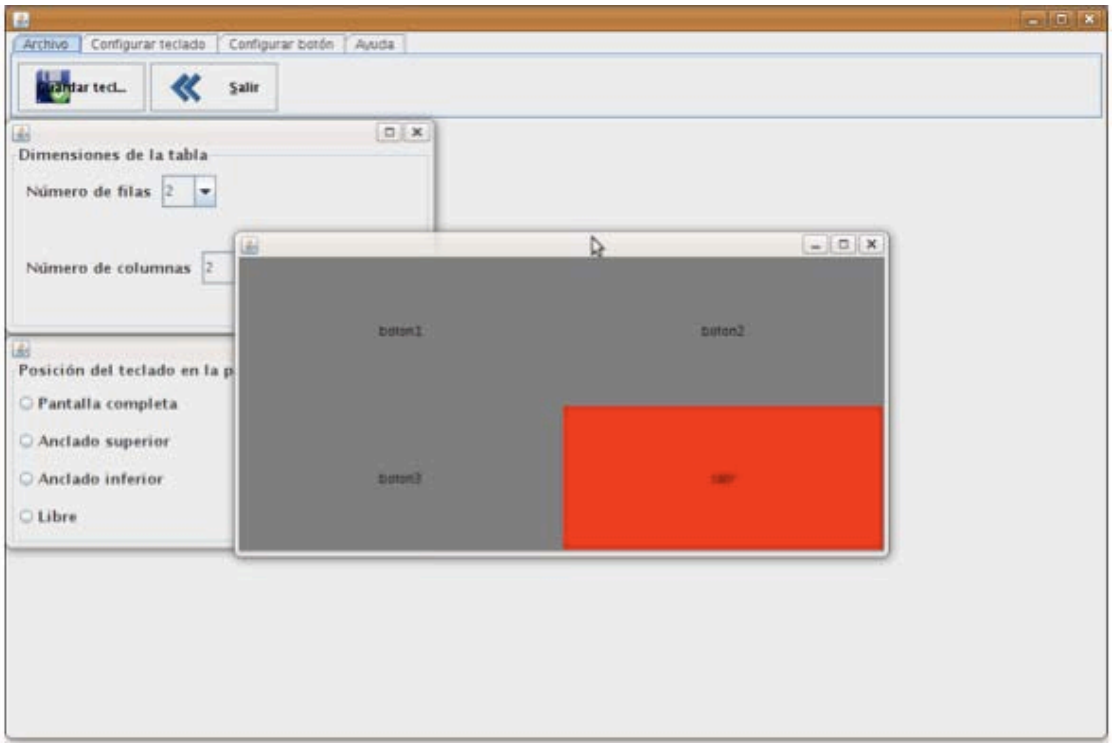

Figura 76 Entorno edición teclados

En dicha figura se puede observar en la parte superior un menú compuesto por cuatro pestañas:

En la primera (Figura 76), se puede escoger:

- **Guardar teclado:** Guardará las modificaciones realizadas al teclado.

- **Salir:** Vuelve al entorno de creación.

En la segunda (Figura 77), se puede escoger:

- **Situación en pantalla:** pantalla completa, anclado inferior, anclado superior y libre.
- **Dimensiones:** número de filas y columnas que ocupará el teclado virtual.

- **Cambiar nombre:** permite cambiar el nombre al teclado.

- **Tamaño:** ancho y alto del teclado en píxeles.

Figura 77 Segunda pestaña del editor de teclados

En la Figura 78, se muestra la tercera pestaña, referida a la configuración de los botones que componen el teclado.

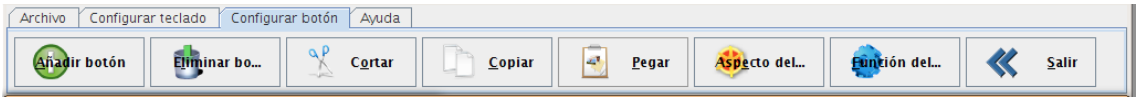

Figura 78 Tercera pestaña del editor de teclados

Las acciones que se pueden realizar en la tercera pestaña son las siguientes:

- **Añadir botón:** Añade un botón al teclado virtual.

- **Eliminar botón:** Elimina el botón seleccionado del teclado virtual.

- **Función del botón:** En la Figura 83, se muestra la pantalla en la que se define la acción a realizar por un botón.

- **Aspecto del botón**: En la Figura 80, se muestra la pantalla en la que se cambia el aspecto visual del botón.

- **Dimensiones botón:** Se cambian mediante el ratón, seleccionando y arrastrando hacia la derecha, el número de casillas que queremos que ocupe.
- **Cortar:** Corta el botón seleccionado y todas sus aplicaciones para desplazarlo a otra casilla.

- **Copiar:** Copia el botón seleccionado y todas sus propiedades para copiarlo en varias casillas.

- **Pegar:** Pega el botón copiado o cortado en la casilla seleccionada.

Por último en la cuarta pestaña (Figura 79), disponemos de un acceso a la ayuda de la aplicación:

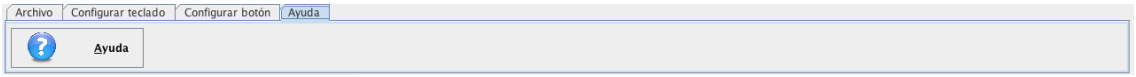

Figura 79 Pestaña de ayuda del entorno de edición de teclados

Configuración del aspecto del botón

Para modificar el aspecto de un botón se ofrecen dos opciones. Se puede seleccionar un botón y después pulsar sobre el botón de Aspecto del botón, o directamente sobre el botón haciendo click con el botón derecho y se abrirá un menú contextual en el que se seleccionará aspecto del botón.

A continuación se nos abrirá el editor del aspecto del botón (Figura 80). En la primera pestaña se configuran las opciones de texto del botón:

- **Cambiar el texto al botón**: en tiempo real se muestra el efecto de nuestros cambios sobre el botón.

- **Alineación del texto**: podemos escoger la situación del texto dentro del botón.

- **Cambiar fuente:** se abrirá una ventana en la que seleccionaremos entre las fuentes disponibles aquella que más nos guste.
- **Cambiar color fuente:** Abre una ventana en la que podremos escoger el color de la fuente del botón. Como en el resto de paneles de selección de color, tenemos tres pestañas entre las que escoger el color:

- Muestras: se muestran una serie de colores seleccionados.
- HSB: Define el color en términos de saturación, tonalidad y valor.
- RGB: Se podrá seleccionar el valor del color por sus valores en este modo de representación.

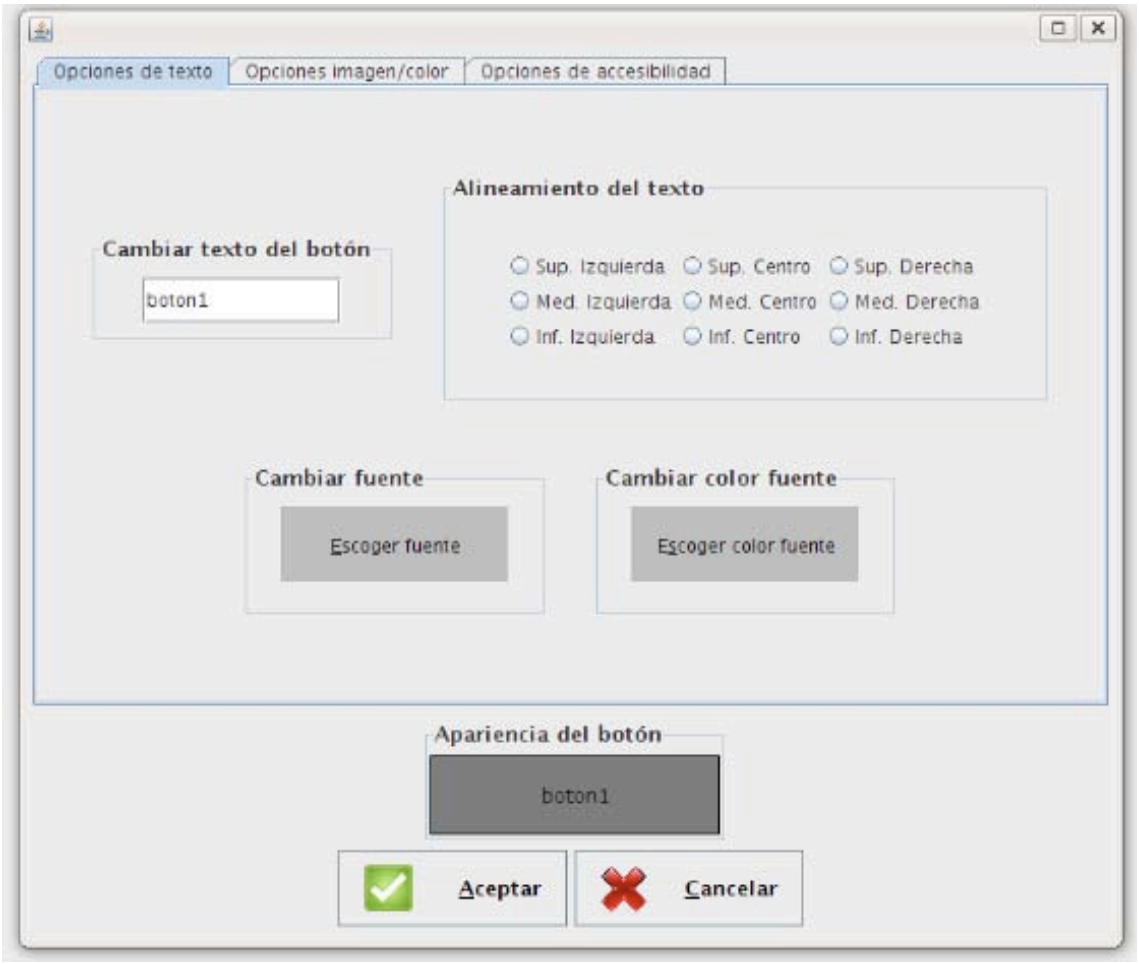

Figura 80 Opciones del aspecto del texto del botón

En la segunda pestaña están situadas las opciones referidas a la imagen y el color. Las posibles acciones en esta pantalla serán (Figura 81):

- **Escoger imagen:** abrirá una ventana para seleccionar la imagen de fondo del botón.
- **Eliminar imagen:** Elimina la imagen de fondo del botón.

- **Alineamiento de la imagen:** Se podrá situar la imagen en cualquiera de las nueve posiciones indicadas.

- **Escoger color paso ratón:** Abre un panel en el que seleccionar el color que tendrá el botón al situar el ratón encima del botón, además del empleado durante el barrido del teclado.

- **Escoger color click ratón:** Se podrá configurar el color que mostrará el botón mientras se hace click en el botón.

- **Cambiar color del fondo:** Una ventana permitirá cambiar el color de fondo del botón.

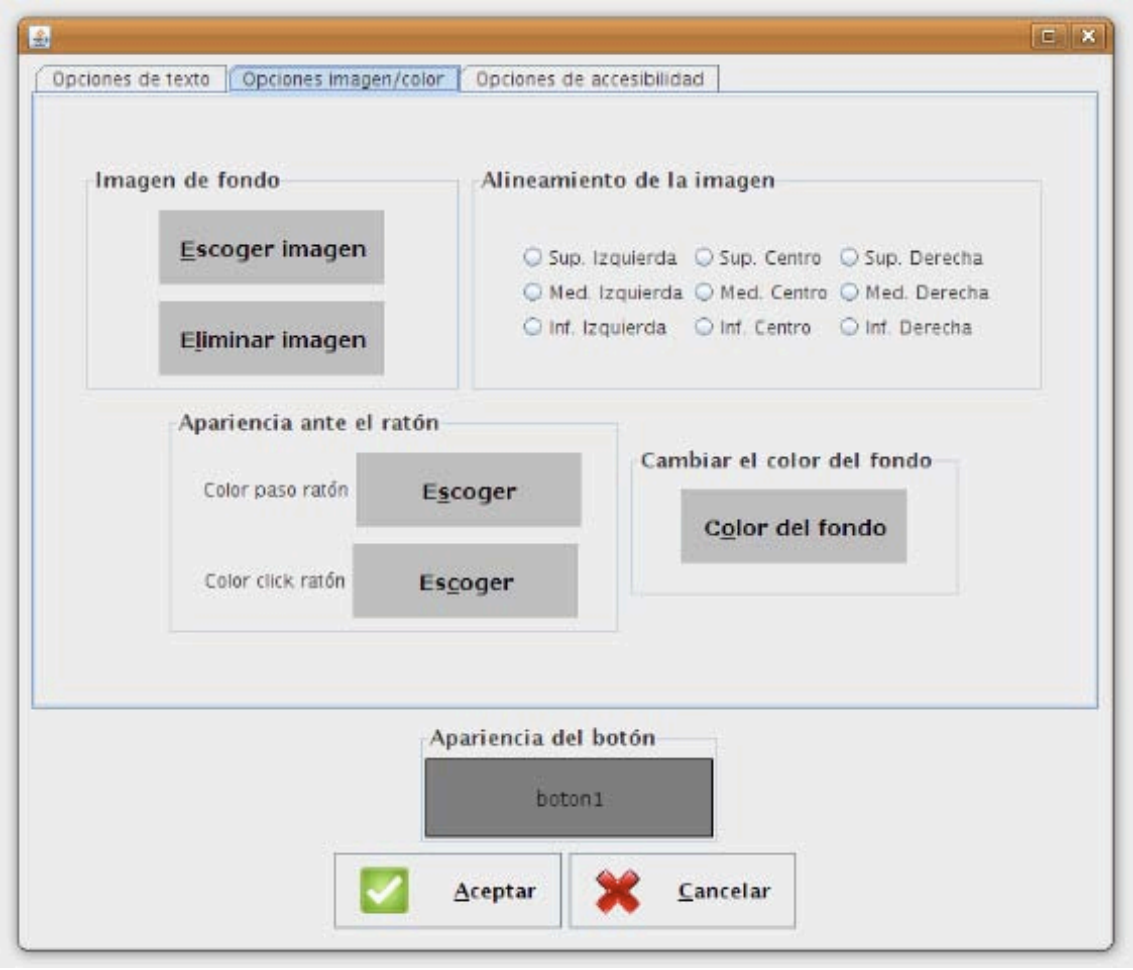

Figura 81 Opciones de imagen del botón

En la última pestaña se han integrado las opciones de accesibilidad para el botón (Figura 82):

- **Nombre del botón:** Este texto será leído por las ayudas técnicas como nombre accesible del botón. Además será el texto mostrado cuando situemos el ratón encima del botón.

- **Descripción del botón:** Este texto será interpretado por las ayudas técnicas como la descripción del botón.

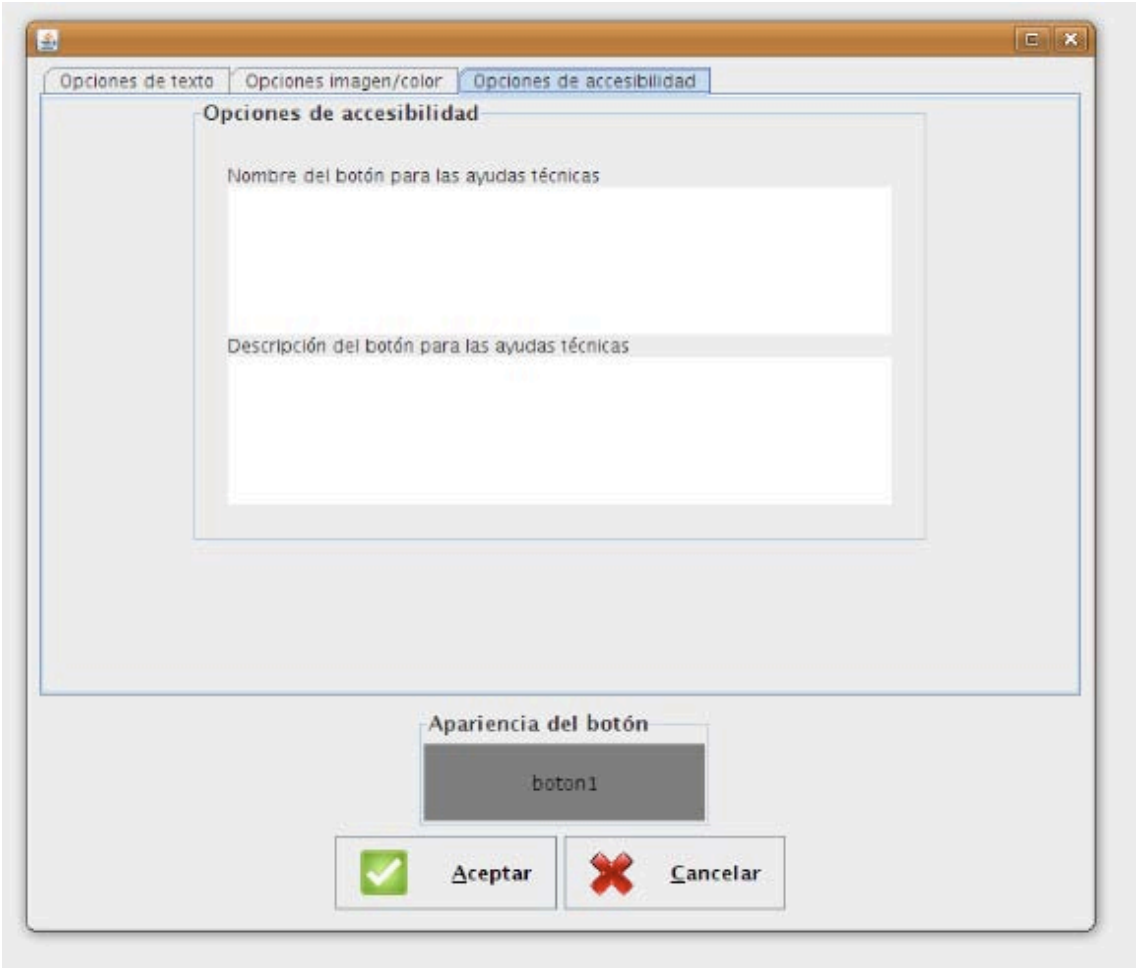

Figura 82 Opciones de accesibilidad

Configuración de la función del botón

A continuación se explicarán los aspectos más importantes de la edición de función del botón. En la Figura 83 podemos ver la ventana inicial:

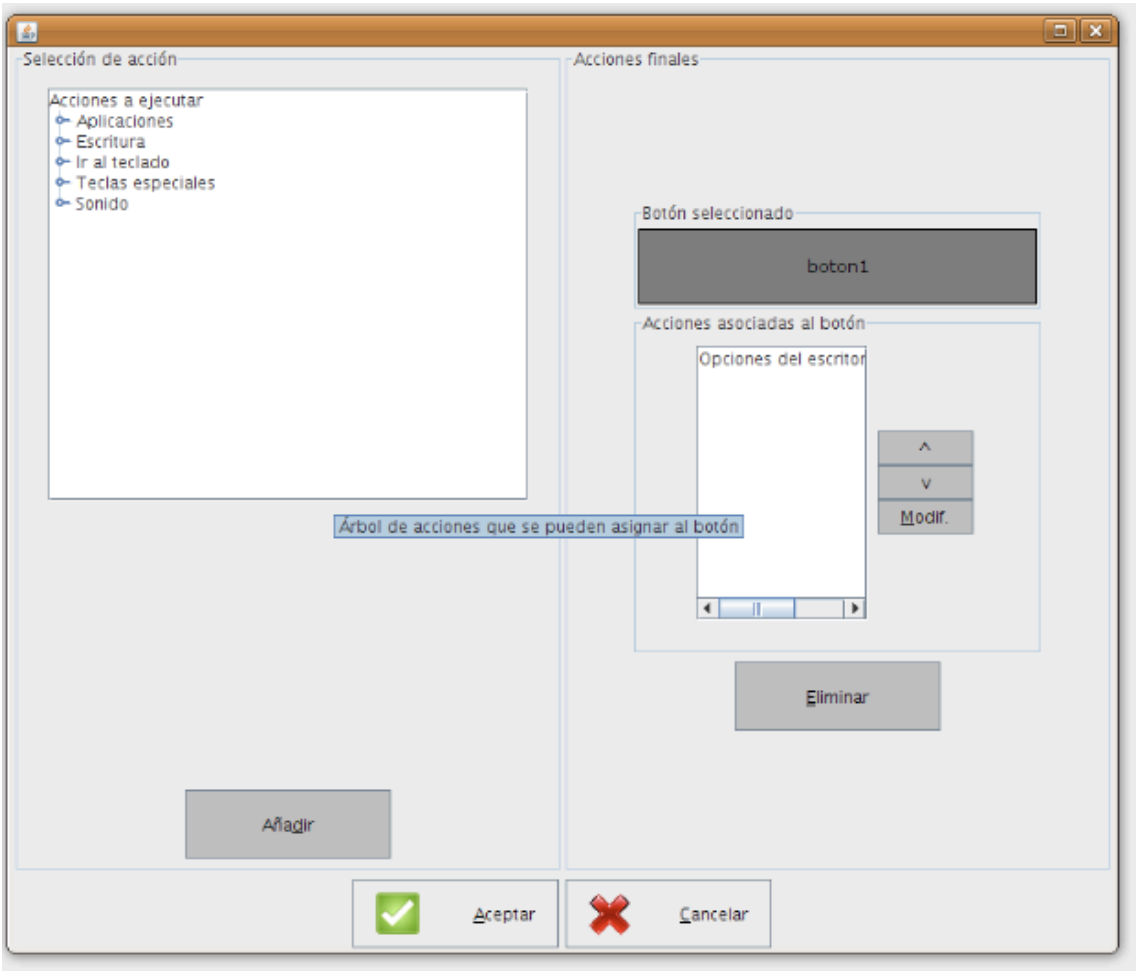

Figura 83 Panel de administración de la función del botón

Como se muestra, dispone de un árbol con las acciones implementadas a la izquierda, así como una lista de las acciones actualmente asociadas al botón, junto con tres botones, que nos permiten alterar el orden de las acciones y uno que nos permitirá modificar los argumentos para las acciones escribir y abrir dirección Web. Finalmente los botones añadir y eliminar, tienen las funciones de añadir la acción seleccionada a la lista de acciones del botón, y eliminar, borrará de la lista las acciones seleccionadas.

Además de los paneles vistos anteriormente, existen otros que aparecen dependiendo de la acción seleccionada:

- **Abrir aplicación:** mostrará un botón con el que buscaremos el ejecutable de la aplicación que nos interese, mostrando la ruta en el campo de texto puesto a tal efecto.

- **Abrir un documento:** En Linux, para abrir un documento, necesitamos indicar por un lado la aplicación con la queremos abrirlo, y después el documento que queremos abrir, el cual se copiará a la carpeta del teclado, de modo que estará disponible en el caso de exportar el teclado.

- **Ir a página Web:** En el cuadro de texto que se muestra, se tendrá que escribir la ruta a la página Web a la que deseemos ir. (Figura 84)

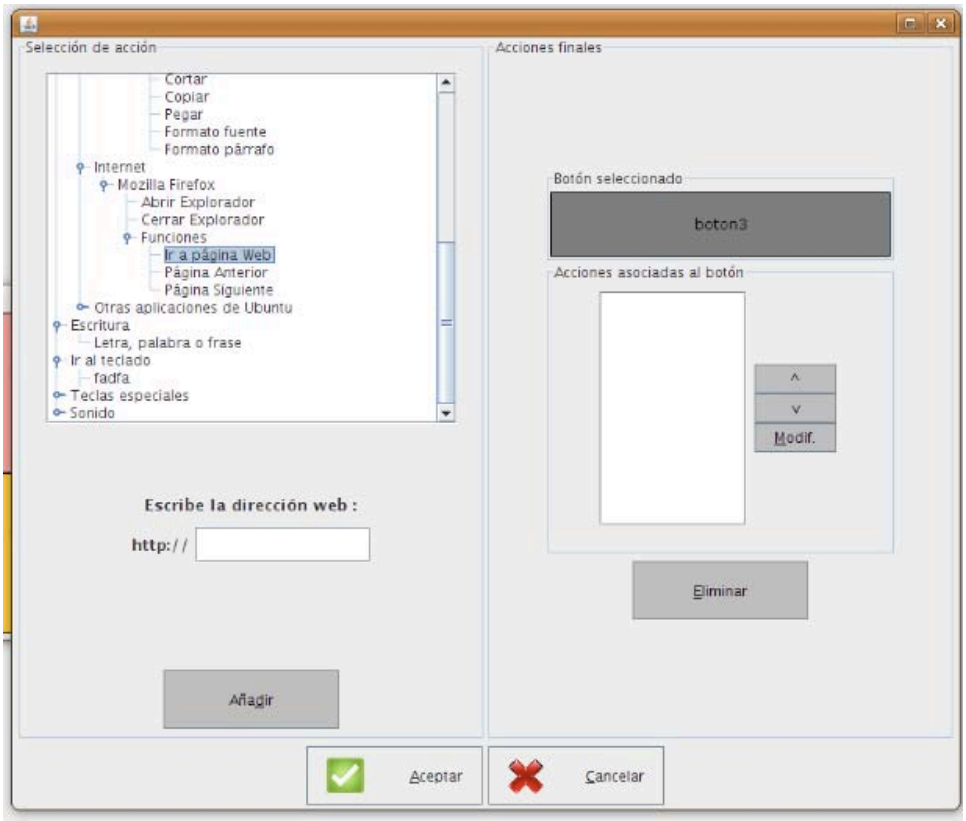

Figura 84 Panel de función para Ir a página Web

- **Escritura:** Se podrá seleccionar si se quiere escribir el texto del botón o un mensaje alternativo, en cuyo caso tendremos que escribir el texto en el campo de texto.

- **Reproducir archivo sonoro:** pulsando el botón de buscar fichero aparecerá un explorador de archivos en el que seleccionar el fichero de sonido que queramos. Están soportados los formatos de audio más comunes.

- **Abrir documento:** Seleccionando el documento, será abierto por el procesador de textos de OpenOffice.

- **Teclas de control:** Desde este panel, se podrán personalizar las combinaciones de teclas necesarias para poder trabajar con aplicaciones no contempladas por el árbol de acciones. Las combinaciones podrán contener tanto teclas especiales, como números y letras y combinación de ambas (Figura 85).

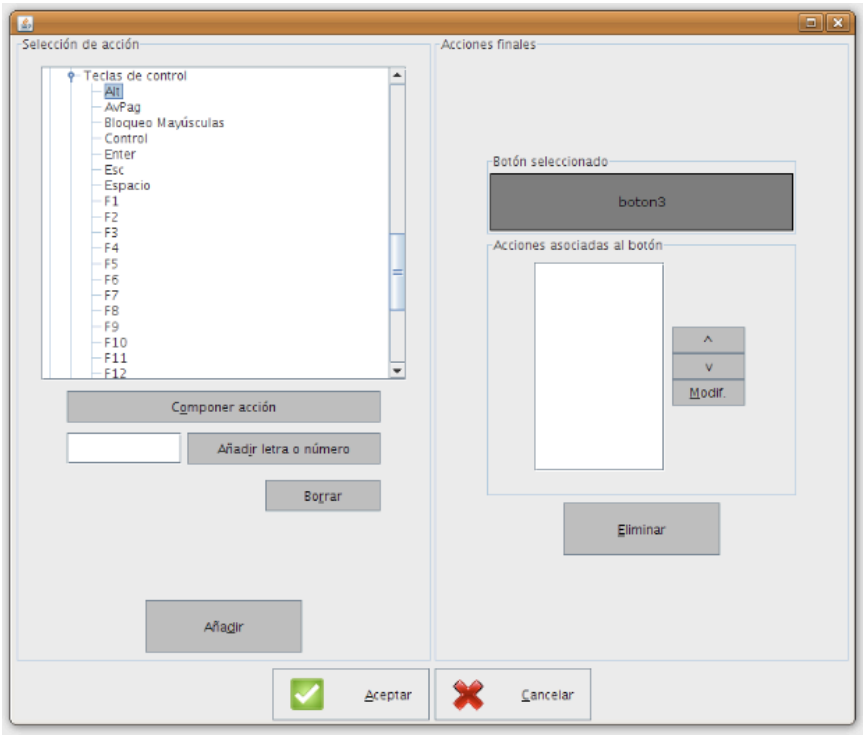

Figura 85 Panel de función para las teclas especiales

Importación y exportación de teclados

La siguiente ventana muestra el entorno de importación y exportación de teclados. De esta manera se agiliza mucho la asignación de teclados a un nuevo usuario, pues en todo momento puedo importar para ese usuario, teclados creados previamente para otros usuarios o que estén disponibles en una carpeta externa.(Figura 86)

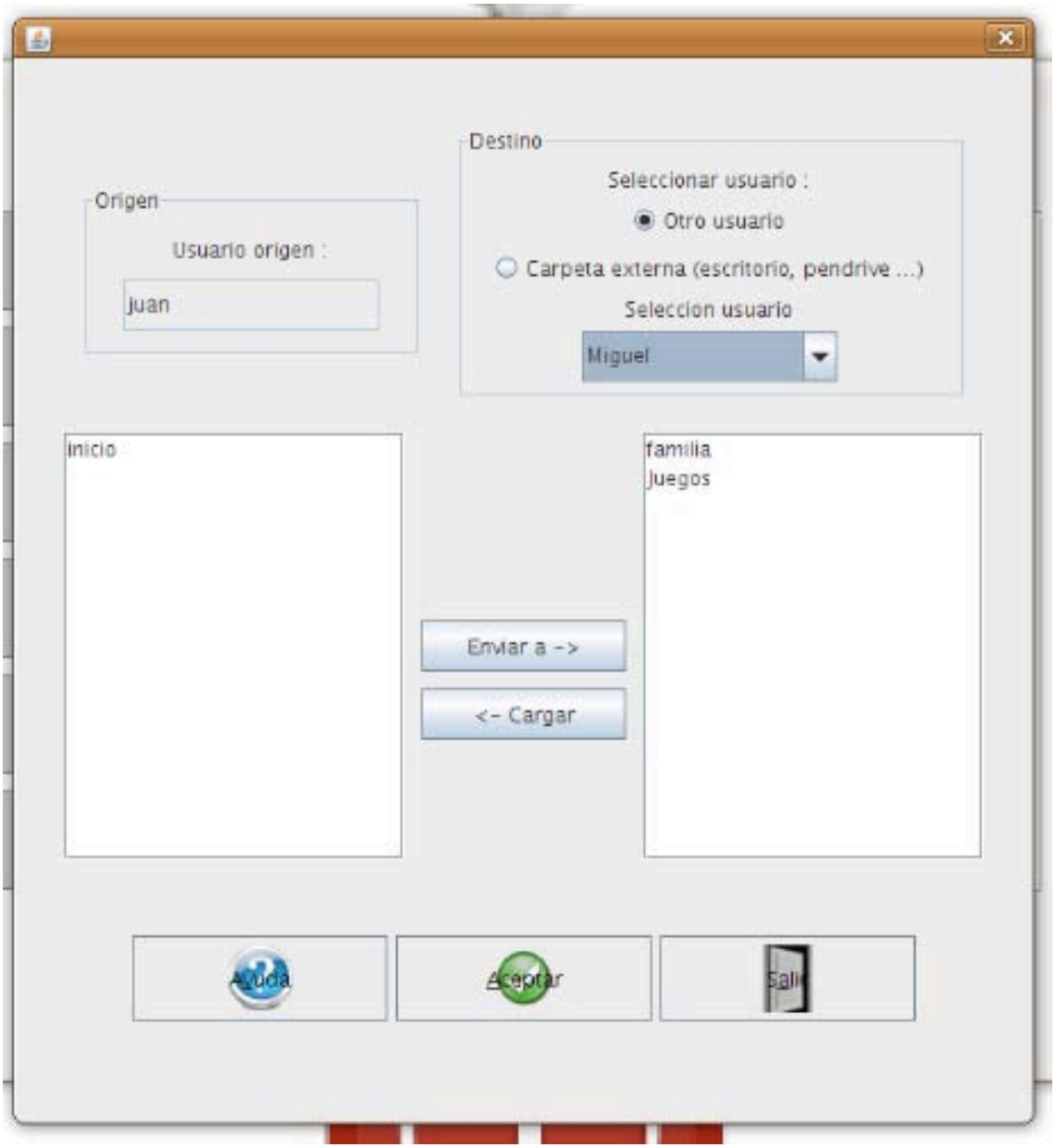

Figura 86 Panel de importación y exportación de teclados

Creación Usuario

Al pulsar sobre el botón de añadir usuario, se nos abrirá la siguiente ventana. En la primera pestaña podremos configurar la imagen y el nombre del usuario (Figura 87):

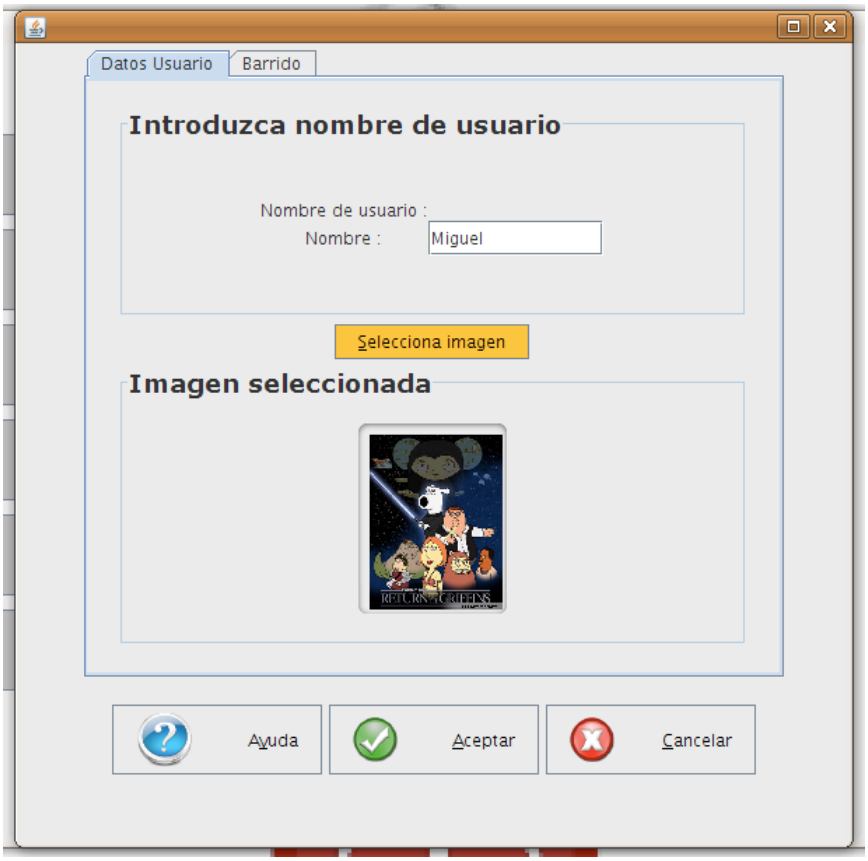

Figura 87 Pestaña de datos de usuario

En la segunda pestaña, se podrá configurar el barrido para los teclados del usuario que estamos creando (Figura 88):

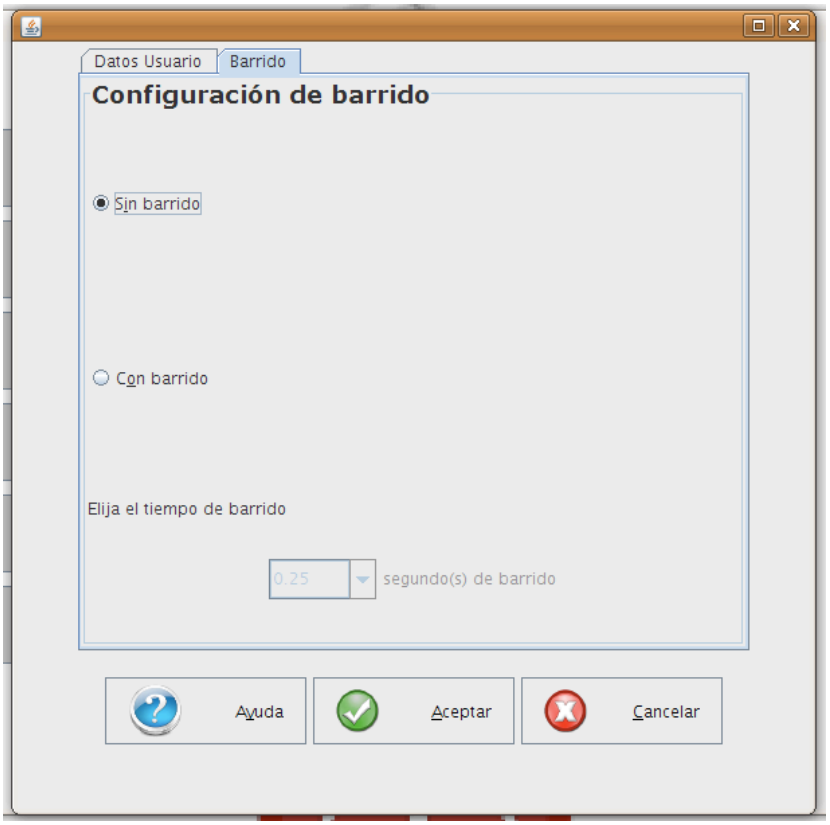

Figura 88 Pestaña de barrido de usuario

Panel de Configuración de In-Tic

Volviendo al panel de administración de In-Tic, seleccionando el panel de configuración de In-Tic, se abrirá una ventana en la que se podrá configurar los siguientes aspectos:

- **Acceso:** Esta pestaña permita cambiar la contraseña del administrador. Para ello tendremos que pulsar sobre el botón de cambio de contraseña, momento en el que se mostrarán dos campos de texto en los que escribir la nueva contraseña. Se escribe por duplicado para evitar errores. (Figura 89)

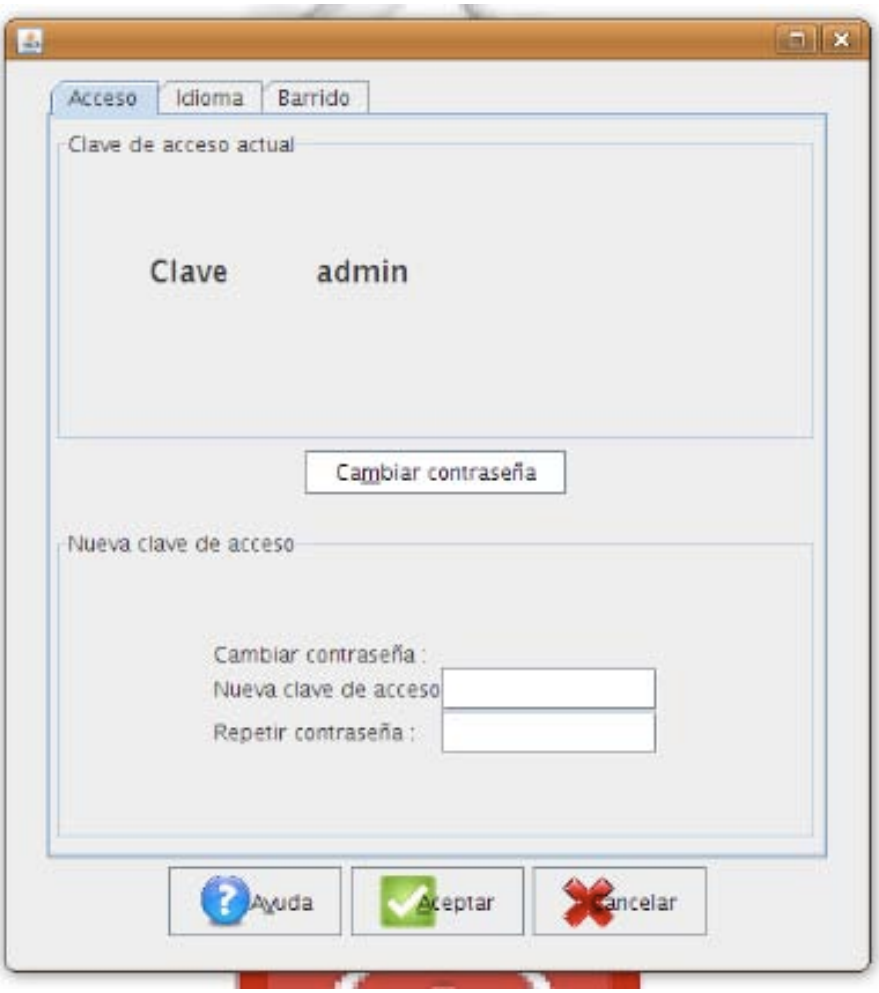

Figura 89 Panel de configuración de contraseña

- **Idioma:** En esta pantalla se configura el idioma por defecto para toda la aplicación. En este momento la aplicación está disponible en castellano, inglés y gallego. (Figura 90)

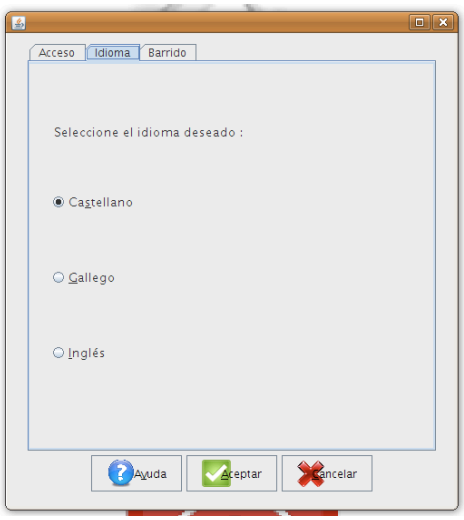

Figura 90 Pantalla de selección de idioma

- **Barrido:** En esta pestaña se configura el barrido para la lista de usuarios, pudiendo configurar el tiempo entre cada transición desde un desplegable. (Figura 91)

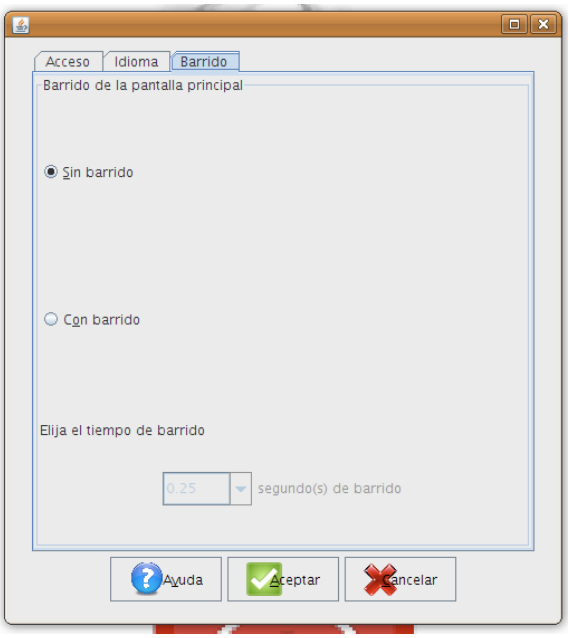

Figura 91 Ventana de selección de barrido para la lista de usuarios

Visualización previa

Finalmente, en la sección de Visualización previa, el profesional de intervención tendrá la oportunidad de probar los teclados que ha diseñado, de manera que pueda apreciar de forma más directa el aspecto final del teclado, así como comprobar el funcionamiento de los botones. Como se ve, la diferencia con la pantalla de selección de usuario, es que no se muestra al usuario Admin, pues no tiene teclados asociados. (Figura 92)

Figura 92 Ventana de visualización previa

El botón salir de los teclados en Visualización previa, volverán al panel de selección de usuario de visualización previa.

Anexo III. Documentación del teclado.

1.- Pantalla de créditos

Esta pantalla es la primera que nos encontramos al iniciar la aplicación (Figura 70), salvo que se marque la casilla de no volver a mostrar, y en ella se nos informa de las entidades colaboradoras en el proyecto.

Sus comandos más destacables, son:

- **Alt + N :** Marcar la casilla para no mostrar más la pantalla de créditos.

- **Alt + E :** Acceso al entorno de selección de usuarios.

Se puede acceder a estos entornos también, usando los controles:

- [TAB] para seleccionar entrada.
- [ESPACIO] para aceptar entrada.

Nota: Todas las Interfaces de Usuario de la aplicación tienen acceso tabulado.

2.-Panel de administración

Esta interfaz, Figura 72, es el sumidero de todas las acciones realizadas por el administrador de la aplicación, de ella se partirá y a ella llegará antes de salir de su perfil de usuario. Sus comandos más destacables, son:

- **Alt + E:** Acceso al Entorno de Creación.

- **Alt + C:** Acceso al Entorno de configuración del In-Tic.

- **Alt + V:** Acceso a la Visualización previa de los teclados de los usuarios.

- **Alt + S :** Salir de la Aplicación.

2.-Entorno de Creación

De las posibles acciones a llevar a cabo en esta interfaz, se distinguen :

- Aquellas acciones relacionadas con los usuarios (Figura 93):
    - **Alt + A :** Añadir usuario. Este comando da acceso al entorno de creación de usuarios.
    - **Alt + T :** Editar usuario. Si en la lista de usuarios se encuentra seleccionado aquel usuario que queremos editar, este comando da acceso a la IU de edición de usuarios. Si no tenemos ningún usuario seleccionado, abrirá el entorno de creación de usuarios.
    - **Alt + X :** Exportar usuario/s. Teniendo uno o varios usuarios de la lista de usuarios seleccionados, este comando nos permite exportar el fichero XML con los datos de el/los usuarios seleccionados al destino deseado.
    - **Alt + M :** Importar usuario. Mediante este comando, se permite la importación del fichero XML con la información del usuario que deseamos introducir en la aplicación.
    - **Alt + E :** Eliminar usuario/s. Se permite la eliminación de la aplicación de el/los usuario/s con su/s teclados asociados.
    - **Alt + D :** Duplicar usuario. Se pedirá un nombre para el nuevo usuario y se duplicará con toda su información así como los teclados que tuviera.

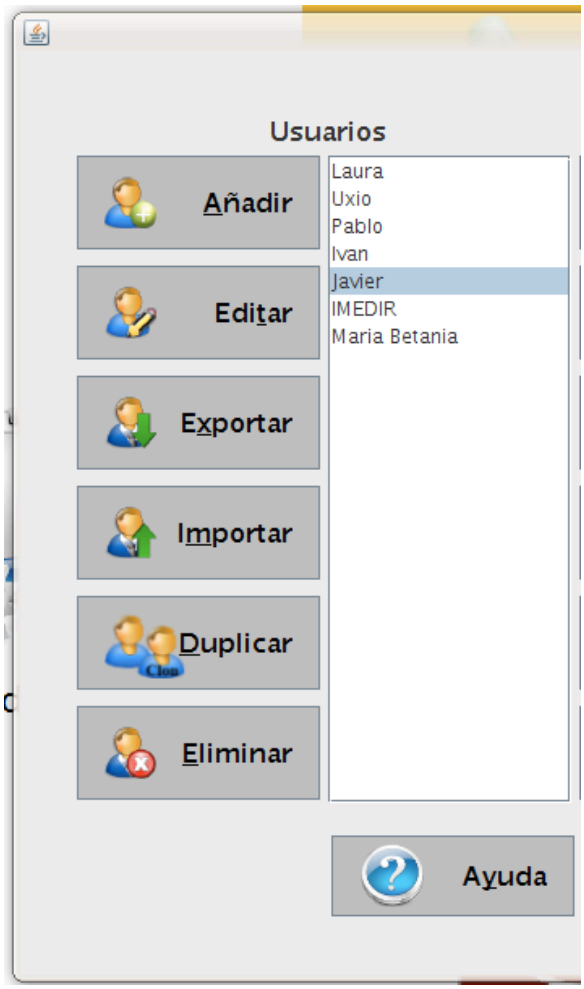

Figura 93 Panel de gestión de usuarios

- Aquellas relacionadas con los teclados (Figura 94):
  - **Alt + I :** Añadir teclado. Se pedirá un nombre para el teclado y se creará un teclado estándar con cuatro botones.
  - **Alt + R :** Editar teclado. Si en la lista de teclados se encuentra seleccionado aquel teclado que queremos editar, este comando da acceso a la IU de edición de teclados.
  - **Alt + O :** Exportar e importar teclado/s. Este comando da acceso al entorno de importación y exportación de teclados.
  - **Alt + L :** Eliminar teclados/s. Se permite la eliminación de la aplicación de el/los teclados/s del usuario seleccionado previamente.

- **Alt + P :** Establecer teclado como principal. Con la activación de este comando, se marca el teclado seleccionado como el teclado principal del usuario que estamos tratando, y se mostrará el primero de la lista.

- **Alt + U :** Duplicará el teclado seleccionado con el nombre que hayamos introducido en la ventana que nos aparece.

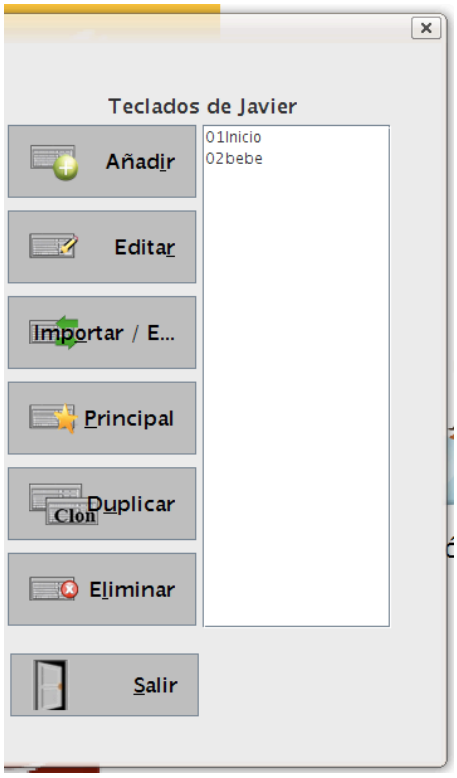

Figura 94 Panel de gestión de teclados

Además de estos comandos existen otros dos:

- **Alt + Y :** Abre la ayuda del In-Tic.

- **Alt + S :** Cierra el entorno de creación y vuelve al panel de administración.

2.1-Entorno ‘Añadir Usuario’ y ‘Editar Usuario’

Ambos entornos de interacción usan el mismo interfaz, Figura 87, por lo que los comandos para ambos serán los mismos. En la primera pestaña podremos establecer el nombre del usuario y la imagen asociada, y los comandos son:

- **Alt + S :** Buscar imagen de usuario. Abre el cuadro de diálogo para buscar la imagen a asociar al usuario.

- **Alt + Y :** Abre la ayuda de In-Tic.

- **Alt + A :** Aceptar. Acepta y cierra el panel de creación o edición de usuarios.

- **Alt + C :** Cancelar. Cancela y cierra el panel de creación o edición de usuarios.

En la segunda pestaña, Figura 88, podremos establecer las opciones de barrido del usuario, y los comandos de teclado son :

- **Alt + I:** Desactiva el barrido para el usuario. Por defecto esta será la opción seleccionada.

- **Alt + O:** Activa el barrido para el usuario. En el desplegable se tendrá que seleccionar el tiempo que pasará entre cada cambio.

2.1.-Entorno 'Añadir Teclado'

Interfaz para añadir un teclado asociado al usuario seleccionado:

- Tras haber introducido el nombre (Figura 95):
  - **Alt + A:** Aceptar. Se cierra el panel de creación de teclados.

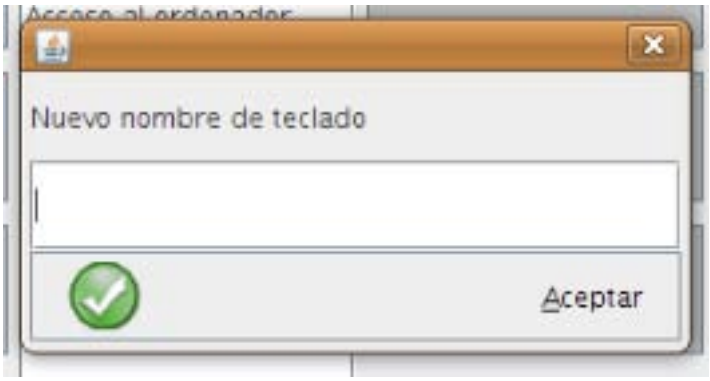

Figura 95 Entorno añadir teclado

2.2.-Entorno 'Editar Teclado'

Es aquí donde el profesional de intervención interactúa con la aplicación para diseñar los teclados virtuales deseados. Para su acceso mediante teclado, se usan las combinaciones siguientes :

En la pestaña archivo, figura 76 :

- **Alt + G**: Guarda todas las modificaciones realizadas al teclado.

- **Alt + S: :** Sale del editor de teclados y vuelve al panel de gestión de usuarios y teclados.

En el caso de pulsar salir sin haber guardado el teclado, se mostrará una ventana de confirmación, con los siguientes combinaciones (Figura 96):

- **Alt + S**: Guarda todas las modificaciones realizadas al teclado, cierra el editor de teclados y vuelve al panel de gestión de usuarios y teclados.

- **Alt + N: :** Sale del editor de teclados sin guardar los cambios realizados y vuelve al panel de gestión de usuarios y teclados.

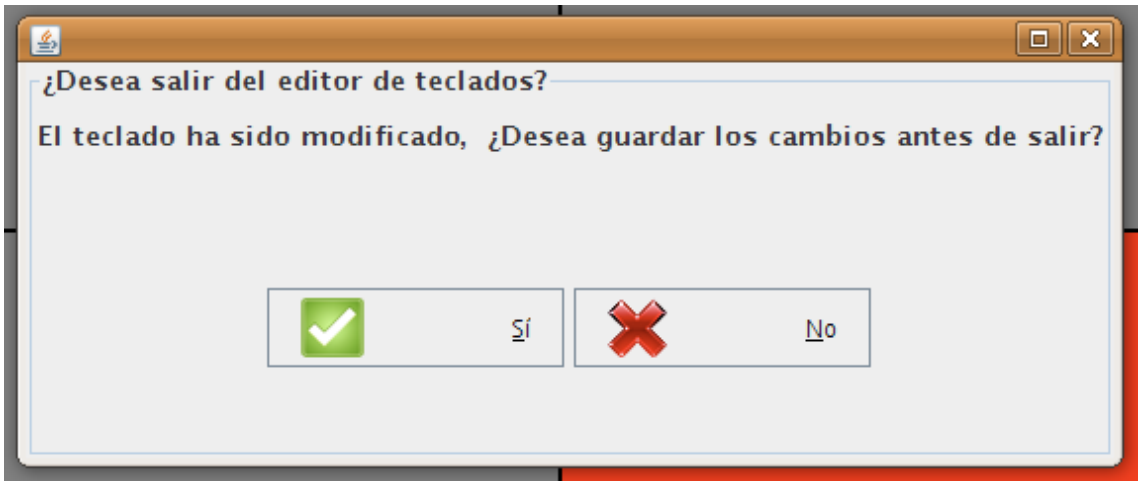

Figura 96 Pantalla de confirmación al salir del editor de teclados

En la pestaña de configuración de teclado (Figura 77):

- **Alt + I:** Muestra u oculta la ventana de selección de posición del teclado en pantalla.

- **Alt + D:** Muestra u oculta la ventana de selección de dimensiones de la tabla, es decir, el número filas y columnas del teclado.

- **Alt + C:** Muestra u oculta la ventana de cambio de nombre del teclado.

- **Alt + T :** Muestra u oculta la ventana de selección de tamaño del teclado en píxeles.

- **Alt + S :** Sale del editor de teclados y vuelve al panel de gestión de usuarios y teclados.

Dentro del configuración del botón (Figura 78) , podemos :

- **Alt + A:** Añadir botón. Añade un botón al teclado en el hueco seleccionado o en la primera posición libre, si no hay ningún hueco seleccionado y el teclado no está ocupado por completo.

- **Alt + L :** Eliminar botón. Elimina del teclado el botón seleccionado.

- **Alt + O:** Cortar. Este comando corta el botón para ser pegado posteriormente en un hueco del teclado.

- **Alt + C :** Copiar. A través de este comando se copia el botón seleccionado para pegarlo posteriormente en otra posición.

- **Alt + P :** Pegar. Con esta combinación, se pega el botón copiado o cortado anteriormente, en el hueco del teclado seleccionada.

- **Alt + E :** Abre el panel de configuración de aspecto de botón para el botón seleccionado.

- **Alt + F :** Abre el panel de configuración de las funciones del botón para el botón seleccionado.

- **Alt + S:** Sale del editor de teclados y vuelve al panel de gestión de usuarios y teclados.

En la última pestaña (Figura 79) , podemos :

- **Alt + A:** Abre la ventana de ayuda de la aplicación.

2.2.1.- Entorno de edición de la función del botón

En esta interfaz, Figura 83, se configura la acción a ejecutar por el botón seleccionado. Para movernos entre los distintos elementos, se utiliza la tecla [TAB], mientras que para navegar por el árbol de acciones se utilizan las teclas de desplazamiento.

Los accesos directos de esta pantalla son:

- **Alt + D :** Añade la acción seleccionada en el árbol a la lista de acciones del botón.

- **Alt + O :** Añade la tecla especial seleccionada a la secuencia de teclas especiales.

- **Alt + I :** Añade las letras o números escritos en el campo de texto a la secuencia de teclas especiales.

- **Alt + R :** Borra la última acción añadida a la secuencia de teclas especiales.

- **Alt + A :** Aceptar. Se acepta la secuencia de acciones asociadas al botón y se cierra el entorno de edición de la función del botón.

- **Alt + C :** Cancelar. Se cancela las acciones realizadas y se cierra el entorno de edición de la función del botón.

- **Alt + E:** Eliminar. Elimina la acción seleccionada dentro de la lista de acciones ya asignadas al botón.

- **Alt + M:** Modificar. Abre el panel de modificación, pudiendo modificar la acción en aquellas que lo permitan, como son: escribir y abrir página Web.

2.2.2.- Entorno establecer aspecto del botón

En esta interfaz, se configura el aspecto que tendrá el botón seleccionado. Se usará el [TAB] para movernos entre los elementos de la ventana y las teclas de desplazamiento para cambiar de pestaña cuando el título de la pestaña obtenga el foco.

Los accesos directos de la pestaña de opciones de texto son (Figura 80):

- **Alt + E :** Escoger fuente. Abre el panel para escoger la fuente del botón. Se mostrarán las fuentes disponibles en el sistema.

- **Alt + S :** Escoger color fuente. Abre el panel para seleccionar el color que mostrará el texto del botón.

Los accesos directos de la pestaña de opciones de imagen y color son (Figura 81):

- **Alt + E :** Escoger imagen. Abre el panel para escoger la imagen del botón. Se mostrará la carpeta de las imágenes.

- **Alt + L :** Eliminar imagen. Elimina la imagen asociada al botón.

- **Alt + S:** Escoger color paso ratón. Abre el panel para escoger el color del botón ante el paso del ratón.

- **Alt + O:** Cambiar color fondo. Abre el panel para escoger el color de fondo del botón.

En la pestaña de opciones de accesibilidad, Figura 82, para cambiar entre los campos de texto se usa [CONTROL + ALT]. Finalmente mostramos los accesos directos a los botones comunes en todas las pestañas:

- **Alt + A :** Aceptar. Se aceptan las modificaciones realizadas al aspecto del botón y se cierra el entorno de edición del aspecto del botón.

- **Alt + C :** Cancelar. Se aceptan las modificaciones realizadas al aspecto del botón y se cierra el entorno de edición del aspecto del botón.

3.- Panel de Usuarios

Para desplazarse por los componentes de la lista de usuarios, se usa la tecla [TAB], y para el acceso a su teclado principal, el [ESPACIO] (Figura 97).

Figura 97 Recorrido de usuarios por teclado